魅惑のMEGA-CDラインアップを全力紹介だ!!

ビクター・エンタテインメントFAN



本誌だけのスクープ4連発!!

Scoop 1 3D型RPGのシリーズ最新作
ダンジョン・マスター2 スカルキープ

Scoop 2 中国の伝承を基にしたRPG
大封神伝

Scoop 3 超高速戦闘ヘリ・シューティング
サンダーホーク

Scoop 4 パソコン麻雀のパワーアップ版
雀豪 ワールドカップ

気になる新作 3タイトルをチェック!

女の子&竜のドタバタ・シューティング
慶応遊撃隊

ルーカスフィルム社開発のアドベンチャー
モンキー・アイランド

3種の神器を求めるRPG
ハイムドール

日本・アメリカ・イギリス ビクター発売の国際感覚ゲーム特集!!

『慶応遊撃隊』の主人公（バニーギャル）・蘭未（らみ）ちゃんを熱演するアイドル

菅野美穂 インタビュー



特別企画 VICTOR INFORMATION



ビクターエンタテインメントFAN

メガドライブでROMのゲームを1本、MEGA-CDでは4本のゲームを発売してきたビクター音楽産業。この4月1日をもって系列会社の日本エイ・ブイ・シーと合併し、社名をビクター エンタテインメントとして新しいスタートを切った。同社が発売を予定し、開発が進んでいるMEGA-CDソフト群の独占最新情報を中心に、ビクター エンタテインメントの「今」を徹底追求したのがこの特別付録なのだ。

CONTENTS

SUPER SPACE
誰も見たことのない超新作4タイトルの衝撃速報だ

今年のビクター スクープ4本立て!! — 3

◎CD ダンジョン・マスター2 スカルキープ — 4

◎CD 大封神伝 — 8

◎CD サンダーホーク — 10

◎CD 雀豪 ワールドカップ — 14

NEW SPACE
期待の高まる新作3タイトルを徹底紹介

◎CD 慶応遊撃隊 — 16

◎CD モンキー・アイランド — 20

◎CD ハイムドール — 24

SPECIAL SPACE
インタビュー、ミュージックCD、プレゼントなど情報満載

VICTOR INFORMATION — 26

表紙イラスト／『慶応遊撃隊』より

超最新MEGA-CDゲーム4タイトルを一挙に初公開

今年のビクタースクープ4本立て!!

Scoop 1

独占画面初公開



新タイトル

ダンジョン・マスター2 スカルキープ P4

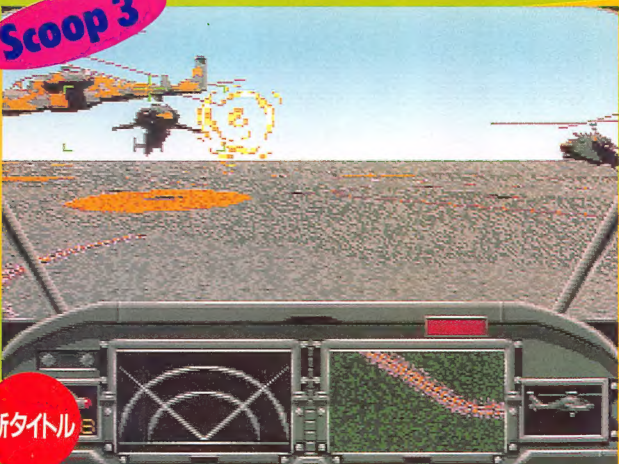
Scoop 2

独占 画面初公開&インタビュー



大 封 神 伝 P8

Scoop 3

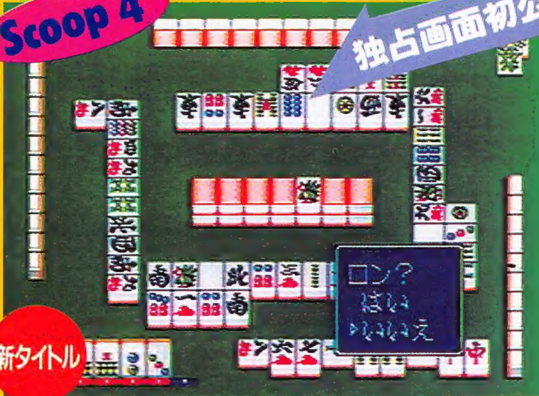


新タイトル

サンダーホーク P10

Scoop 4

独占画面初公開



新タイトル

雀豪 ワールドカップ P14

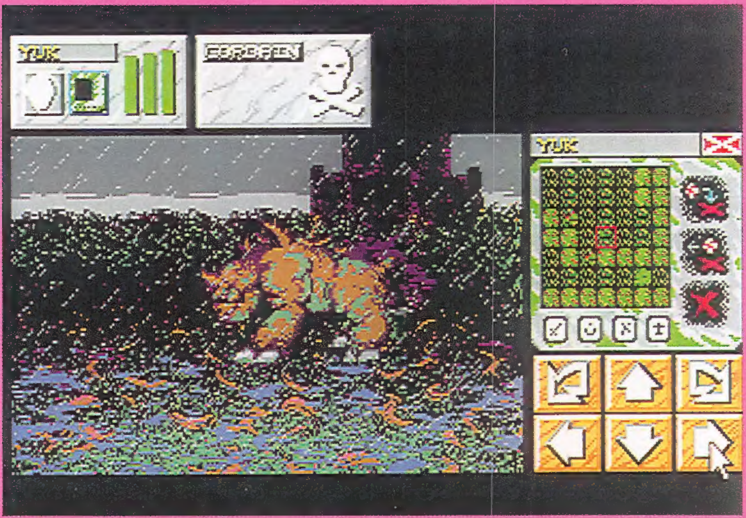
Scoop 1

異次元空間ボイドへと

Dungeon Master

ダンジョン・マスター2

全世界初公開



「ダンジョン・マスター2」

リアルタイム

'87年、アメリカのFTL社から発売されたRPG『Dungeon Master』。3Dで表示された迷宮を冒険者たちがモンスターと戦い進むという普遍的なゲームスタイルでありながら、徹底したリアル志向のゲームシステムが、このゲームを「生きている別世界」に仕立てあげてしまったのだ。

'89年、日本での発売元のビクター音楽産業（現ビクター エンタテインメント）からパソコンでの移植版が登場。翌年には2作目の『続ダンジョン・マスター　カオスの逆襲』が日米で発売された。そしてTVゲーム機にも『ダンジョン・マスター』は登場する。スーパーファミコンでは'91年に1作目の移植版が、PCエンジン（スーパーCD-ROM²）では'92年にオリジナルシナリオ版の『セロンズ・クエスト』が発売された。そして'93年、ついにMEGA-CDで新シリーズ『ダンジョン・マスター2　スカルキープ』が登場する。

通じる扉を求める冒険が始まる

2 SKULLKEEP スカルキープ

暗黒の迷宮をさすらい、その奥底に潜む邪悪の具現「カオス」を倒す3Dダンジョン型RPG『ダンジョン・マスター』。50年後の世界を舞台とした、謎の異次元世界「ボイド」の秘密を探る新シリーズ第１部『スカルキープ』のMEGA-CD版の第一報を独占大公開する。

発売予定日	10月下旬	ジャンル	RPG
メーカー名	ビクターエンタテインメント	継続機能	バックアップメモリ
予定価格	未定	その他の機能	セガマウス対応
メディア(容量)	CD-ROM	現在の開発状況	40%(４月１日現在)

3Dダンジョン型RPGの続編がMEGA-CDに登場

パソコン版との並行開発

パソコンに興味のある読者なら「パソコンでも出てない『ダンジョン・マスター2』がMEGA-CDだけで出るのか」と思うかもしれない。実はパソコン版とMEGA-CD版は、アメリカのＦＴＬ社のスタッフによって同時進行で開発されているのだ。PC-98、ＩBM-PC、マッキントッシュ、AMＩGAなどといったパソコン版は、日本を含めて世界同時発売で夏ごろに登場する。MEGA-CD版はそのあとの登場となる。

また、『ダンジョン・マスター2』は3部作の構想で開発が進められている。もちろんパソコン版のみならず、MEGA-CD版もシリーズ3作が登場する予定となっている。あとの2作は、あまり長い間をあけずに登場する予定。もちろん、パソコン版との同時進行の開発体制は変わらず、パソコン版とほぼ同時期に登場していくのだ。



↑ゲームの開始前にはプロローグ的なビジュアルもある。この地を襲う災厄の正体とは、そしてこの古城に何が潜んでいるのか？　今、新たな冒険が始まる

BASIC 『ダンジョン・マスター』の魅力を顧みる

後続の3D・RPGに多大な影響を与えた『ダンジョン・マスター』。その魅力とは、パソコンの中に構築された世界の存在感にあると言えよう。

プレイヤーは複数の「勇者」から、迷宮内を探索するパーティを編成して、冒険に向かう。その冒険には時間の流れがある。モンスターはそこここを徘徊し、増殖もする手ごわい存在。舞台となる迷宮には、落とし穴や瞬間移動といった罠が多数存在している。

リアルタイムの緊張感

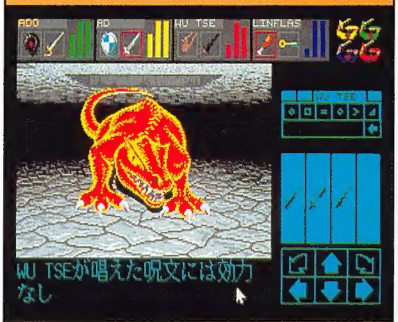
このゲームの最大の特徴が「リアルタイム」のゲーム進行。迷宮内をうろつくモンスターは、自分のキャラクタの行動にかかわらず活動している。遠くの敵が迫ってきたり、曲がり角を曲がったらはちあわせしたり、後ろから忍びよってきたり、とまさに生を実感させる存在だ。

また、キャラクタは何も食べないでいると餓死してしまうのだ。

生きている仮想迷宮

リアルタイム制をささえているのが、「迷宮」という閉ざされた空間の存在だ。このゲームは基本的に全てが迷宮の中でのみ進行する。その迷宮は建築物(?)として矛盾のない構造を持つ。そして、その内部に存在する物体は、使用したり食べたりしてなくなる物以外は、置かれたままの位置にあり続ける。こうして、このゲーム中の全てに生命が吹き込まれた。

パソコン版 ダンジョン・マスター



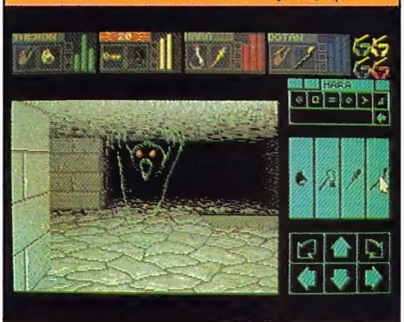
元祖『ダンジョン・マスター』。リアルタイムで進行するゲームシステムが、コンピュータの中の異世界を創造した

パソコン版 続ダンジョン・マスター カオスの逆襲



第2弾ではあるが、システム面での大きな変更点はないため「2」の名を冠されなかった「追加シナリオ」的作品

PCエンジン版 ダンジョン・マスター セロンズ・クエスト



ストーリー的には第1作へと続く、外伝とでも言える作品。パソコン版が存在しないPCエンジンだけのオリジナル編

SYSTEM 『ダンジョン・マスター2』はここが変わった!

『ダンジョン・マスター』から『2』への変更点は様々なものがある。まず、3部作構成になっているという点。異次元世界「ボイド」の秘密を探るのが、3部作を通じた最終的な目的なのだ。システム的な点では、オートマッピングの採用がある。ほかに、前作では右手に持ったアイテムでのみ攻撃が可能だったが、『2』では左手も使える。モンスターの商人との物々交換という場面などでは、テーブルを回転させることができるなど。

また、『カオスの逆襲』の勇者のグラフィックエディット機能はなくなった。

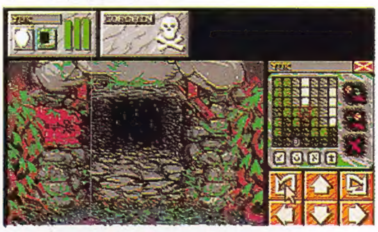
マウス対応



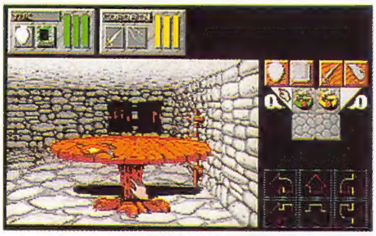
○ゲーム機版では初のマウス対応となる予定。これを待ってた人も多い?

舞台は迷宮以外にも

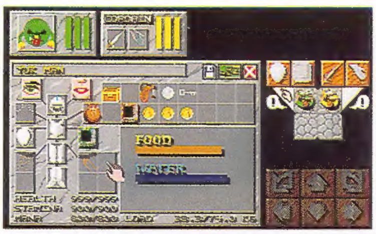
今までの『ダンジョン・マスター』はそのタイトル通り、冒険の舞台はダンジョン(迷宮)が全てだった。ところが『2』では迷宮から外の世界へと出られるのだ。外の世界では雨がふったり、雷が鳴ったりもする。もちろんモンスターもいるし、アイテムもあるのだ。そして「ボイド」と呼ばれる異世界もまた、後半では冒険すべき舞台となる。



○ここは外の世界から迷宮へと通じる入口。別に迷宮の外が安全なわけでないのだ



○テーブルを回して、上にのっているアイテムを手前にくるようにする。右下の動作用アイコンも通常のものとは違う



○インフォメーション画面。こういった基本的な部分にはさすがに変更がない。水や食料を切らさないよう気をつけよう

STORY 『2』3部作のシナリオ展開とは?

『ダンジョン・マスター2』は3本でシリーズが構成される構想で、制作が進行している。今回紹介するのが導入編の『スカルキープ』。続く第2部が『トゥルー・アイデンティティー』。そして完結編となる第3部が『シークレット・オブ・ザ・ボイド』となる予定だ。

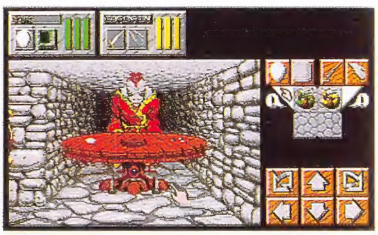
3部作を全編にわたって貫くテーマが「ボイド」の探索。『スカルキープ』ではボイドへと通じる扉を発見し、『トゥルー・アイデンティティー』ではボイドを旅し、そして『シークレット・オブ・ザ・ボイド』ではボイド自体の存在の秘密を解きあかすことになる。この第3部は広大なシナリオにすべく、パソコン版でもCD-ROMを使うことになるらしい。



⬆オープニングで登場する。城から現れたぶきみな黒雲が怪光線を放つのだ

マシンを修理する

『スカルキープ』でのプレイヤーの目的は、異次元世界「ボイド」へ行くこと。そのために存在しているのが「マシン」だ。マシンは故障しており、ボイドへの道を作るためには修理をして、ちゃんと作動するようにしなくてはならない。マシンはかまど、蒸気エンジン、ウォーター・ポンプ、ファイアー・バルブなどたくさん修理する部分がある。そういったマシンの構成などを理解するために、レオナルド・ダヴィンチの図表のような説明画面、ヒント画面が表示される予定。



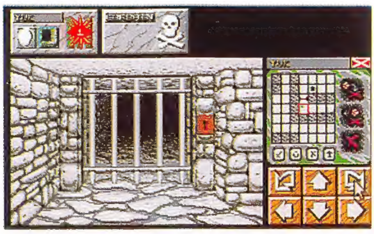
⬆迷宮にある物々交換所に潜む謎の商人。いつもこちらが望むとおりにアイテムをゆずってくれるとは限らない

舞台は広大な迷宮

もちろん、マシンを修理するのも一朝一夕にはいかない。マシンはスカルキープ城の中心にあり、そこに到るまでには様々な罠やモンスターが待ち構えているのだ。現在も開発のまっただなかだけに、冒険の舞台になるマップの全体量も決定には至っていないが、前作よりもボリュームアップする可能性が高い様子だ。また、レベル（迷宮の階層のこと。フロア数と読み替えても可）に関しては「モザイク」と呼ばれるシステムが採用され、個々のレベル自体もかなり広いものになるらしい。とはいえ、オートマッピング機能を採用しているので、前作とくらべれば探索はかなり楽になりそうだ。



⬆迫り来るモンスターは撃退しなくてはならない。放ったファイアー・ボールの魔法が植物型モンスターに見事に命中した!



⬆行く手をさえぎる鉄格子。この先に進むためには鍵を入手しなくてはならない。ほかにも罠もプレイヤーの行く手をさえぎる

恐怖の使者モンスター

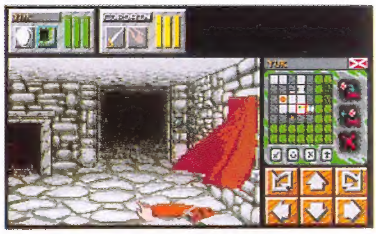
商人など、一部の友好的な存在を除いたモンスターこそが『ダンジョン・マスター』の主役、かもしれない。迫り来る、襲いかかる様をアニメーションで見せられることがこのゲームの恐怖を演出している。『スカルキープ』では、迷宮の外の藪のエリアに「ストーン・ヘンジ」という場所があり、そこからモンスターが出現してくる。モンスターはプレイヤーの侵入をじゃましたり悪さをして、マシンの修理を妨害する。

そして第2部、3部へ

プレイヤーのマシン修理を妨害する存在。そいつの邪悪な手下3匹を打ち破り、存在自身を倒すことで『ダンジョン・マスター2』はひとまず幕をおろすことになる。しかし、それは第1部にすぎず、さらなる冒険は続く! つまり、そこから先の話が『スカルキープ』に続く第2部、第3部となるのだ。

ボイドを旅し、奇妙な世界を放浪することになる第2部『トゥルー・アイデンティティー』。このシナリオはかなり独特なものになるらしく、開発者は第2部に導入されるアイディアを「TRUE・RPG」と表現している。

続く第3部『シークレット・オブ・ザ・ボイド』は様々な世界を旅して、タイトルの通りボイドの秘密を解きあかす完結編となるのだ。



⬆迷宮に入ってすぐの場所で、外からの風にはためいているカーテン。その下に落ちているアイテムは一体何なのか?



⬆このゲームの魔法は、シンボルを合成しマナという元素を消費して使用する。コンピュータRPGでは珍しいシステムだ



⬆洞くつの突き当たりで上に昇るハシゴを発見。上のレベルには何が待つのか? さらにその先にあるものは?

Scoop 2

古代中国を舞台に仙人から授かった仙術で妖怪変化を討つ東洋風RPG

大封神伝

だいほうしんでん

発売予定日	未定	ジャンル	RPG
メーカー名	ビクターエンタテインメント	継続機能	バックアップメモリ
予定価格	未定	その他の機能	――――――
メディア(容量)	CD-ROM	現在の開発状況	48%(4月1日現在)

中国三大奇書の一つ、「封神演義(ほうしんえんぎ)」がRPGになった。人間界や仙界を舞台に仙人や妖怪が飛びまわる奇想天外な世界観が魅力。ベールに包まれたゲームシステムを初公開する！

5つの世界を巻き込んだ壮大な戦いが始まる

このゲームは西遊記、三国志演義と並んで中国の三大奇書に挙げられる「封神演義」をモチーフにしている。4000年前の中国大陸が舞台。殷の王・紂王（ちゅうおう）の悪政に苦しむ民衆の救済を欲する西の王・西伯（せいはく）がいた。その望みは紂王を倒しうる軍師・太公望との出会いでかなう。しかし、それには天が定めた時、「天命」を待たねばならなかった…。ゲームの主人公は太公望。「天命」と呼ばれる古代中国独特の運命論がシナリオに深く関わるのがウリ。また下界（人間界）で対立する西伯と紂王の背後には仙界の2大勢力、セン教とセッ教がそれぞれついており、影響を与えている。下界から仙界へと、異なる次元を行き来できる設定も独特な東洋色満載の異色RPGだ。



○プレイヤーキャラとなる「太公望」。従来のRPGの勇者とは違った雰囲気だ

時を、世界をかけめぐる

主人公は下界、仙界、天界、天竺、宇宙と、5つの異なる次元を旅して仲間を探す。仲間は「天命」によって、決められた時にしか仲間になってくれない。そのために主人公は時間を飛び越える「時間軸移動」を1年単位で行い、定められた時に仲間に会わなければならない。



○仙界の画面。ほかにも人間が住む下界、天界、天竺、宇宙を冒険する



○下界の画面。雪が積もるこの土地で、どんな謎が待ち受けているのだろうか

多くの謎の全てが最終的に1つに

5つの世界と時間がいりまじって、多くの謎が出てくる。それらは物語が進むにつれ、すべて連結していくことになる。



○町の向こうに見える怪しげな建造物。いかにも謎が隠されていそうだ

仙人の秘密兵器「宝貝(パオペエ)」

仙人の秘術によって生み出された秘密兵器の「宝貝」。仙界に隠された「宝貝」を探し出すことも冒険の目的の1つだ。



○広大な仙界に「宝貝」が隠されている

写真提供／世界文化フォト

仲間になるキャラクタの性格が重要なポイントとなる

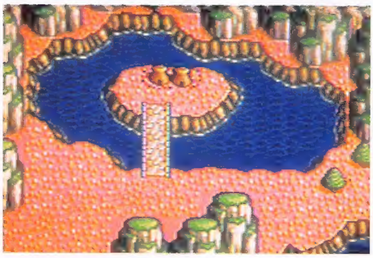
仲間は「時間軸移動」によって探し出す。仲間になる可能性があるキャラクタは下界に12人、仙界に2人で、総勢14人。各キャラクタにはそれぞれ性格が設定されていて、戦闘やストーリー展開などに大きく影響してくる。



◎キャラクタのグラフィック。人や怪物などバラエティに富んでいる

天に定められた出会いの時

「天命」により、仲間になるキャラクタは出会ってもすぐに仲間にならない場合がある。それはまだ出会うべき時ではないからだ。時間を飛び越えるのが重要。



◎仙界でパーティに加わる仲間は、やはり仙人なのだろうか

仲間の性格が戦闘を左右する

パーティキャラの中には言うことをきかないキャラなどもいて、仲間の選択しだいで戦闘のスタイルが変わってしまう。





◎敵は古代中国の伝承に出てくる、日本で馴染みのない妖怪たち

成長するAIでより人間的に

戦闘は基本的にＡＩで行われるが、キャラクタに直接指示をあたえることも可能だ。しかし、パーティに入ったばかりの仲間は、指示通りに動かなかったり、まるで役に立たなかったりすることがある。ゲームを進めているうちに、言うことをきくようになったり、実はすごい技を持っていたりと、能力の数値が上がるだけでなく、内面的に成長する。



◎味方となるキャラ。原作では大暴れしていたが、ゲームではどんな活躍をするのか？



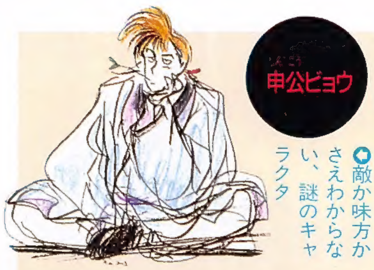
◎この可愛いらしい女の子も、味方のキャラクタ。いったい、どんな性格をしているのだろうか？

いろいろな役割を果たす仙獣

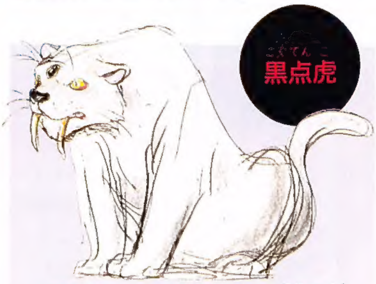
仙界には仙人だけでなく、仙獣と呼ばれる生物もすんでいる。謎に深く関わっていたり、移動手段として利用したりする。また敵として現れる場合もある。



◎仙獣の中には戦わなければならない者もいる



◎敵か味方かさえわからない、謎のキャラクタ



◎謎のキャラ、申公ビョウ（写真上）を背中に乗せて現れる仙獣

制作スタッフに直撃取材！

シナリオ、マップデザインなどを担当したのは、映像の制作プロダクション「フラッシュバック」の福田氏、高島氏、我妻氏。システムはメガドライブ版『シャドー・オブ・ザ・ビースト』などを制作したビクターの中村氏と谷口氏が担当。

なぜ『封神演義』をモチーフに

「下界や仙界などを行き来する、特殊な舞台設定や、仙人の秘密兵器「宝貝」のような不思議な能力を持つ武器。また面白いアイテムが数多く出てくるなど、ＳＦ的な要素やメカニックなものがたくさんあって、ゲームの素材として非常に面白いと思ったからです」と高島氏。

このゲームの見どころは？

中村氏は「原作と離れたオリジナルの物語や、誰も見たことがない仙界、キャラの性格が反映する戦闘が見どころだね」。



◎今回取材に応じてくださった『大封神伝』の制作スタッフ。左から谷口氏、我妻氏、高島氏、福田氏、中村氏

※記事中で使ったイラストは開発中のデザインなので実際のものと異なる場合があります。

Scoop 3

戦闘ヘリを操り戦場を

THUNDER



MEGA-CDパワーが爆発する高速シューティング

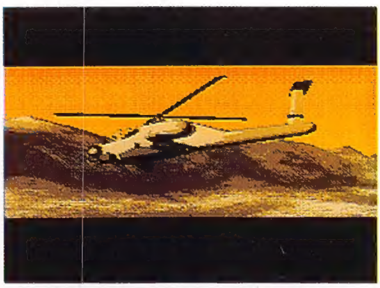
MEGA-CDの発表時に公表され、ユーザーの期待を集めた回転拡大縮小機能。今まで発表された多くのゲームではちょっとした演出効果程度での使用が多く、ゲームそのものに使われることがあまりなかった。そこで登場するのが、この『サンダーホーク』。回転拡大縮小をフルに使った3Dタイプのシューティングだ。



⬆大空に飛翔する攻撃ヘリ、サンダーホークの勇姿。激戦の予感を秘めて…

なめらかな動きのビジュアル

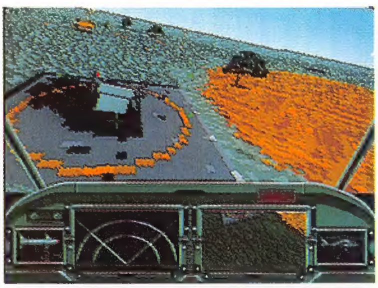
CD-ROMという大容量メディアで作られた多くのゲーム同様、このゲームにもアニメーションを使用したビジュアルシーンがある。最近コンピュータグラフィックス界で注目を浴びている「フラクタル理論」を応用した処理がそれらしさを演出しており、動きもなめらかに仕上がっている。出撃デモなどはパイロット気分を盛り上げてくれるぞ。



⬆ビジュアルは大きくわけて２種類ある。オープニングとゲームの開始時とだ

スクロールもスピーディ

肝心のゲームの内容は3Dタイプのシューティング。基本的な感覚はセガの『アフターバーナー』シリーズに近いが、こちらは自機がヘリコプターなだけに、上昇、下降や急旋回といった動きができる。出現するヘリコプターや戦闘機、戦車など地上車両、地上の木や岩などは、ハードによる拡大縮小および回転スプライトという処理が施されているのだ。



⬆高速な処理がウリ。計器部に表示されているマップ部分は残念ながらまだ未完成

閃光のごとく駆ける鷹となれ！



戦闘攻撃ヘリコプターを操縦して、世界各地で激しい空中戦を繰り広げる3Dシューティングが登場。背景の高速スクロールや回転、激しい戦闘、敵機との戦闘アクションが全編にわたって展開する。MEGA-CDならではの超絶シューティングが緊急発進する。

発売予定日	9月下旬	ジャンル	シューティング
メーカー名	ビクターエンタテインメント	継続機能	バックアップメモリ
予定価格	未定	その他の機能	――――――
メディア(容量)	CD-ROM	現在の開発状況	30%(4月1日現在)

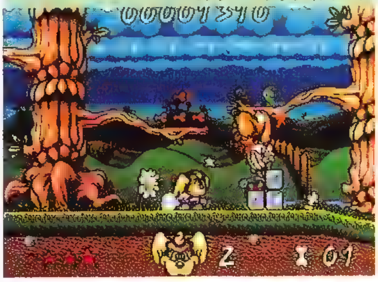
CORE DESIGN社によるパソコン版のアレンジ移植

このゲームはパソコン（AMIGA）版をアレンジし、シューティング要素を前面に押し出したもの。パソコン版を開発し、MEGA-CDへの移植を担当しているのは、イギリスのCORE　DESIGN社。同社はAMIGA用のゲームを多数出しており、そのいくつかは同じCPU（モトローラの68000）を使用しているメガドライブやGENESISにも移植されている。海外ではVirgin Games社からROMで2本のゲームが発売されている。ビクター　エンタテインメント社からは、このゲームのほかにMEGA-CD用で3本が発売中、1本が発売予定となっている。



オープニングビジュアルで見られる同社のロゴ。すでになじみ深いかも？

ワンダードッグ　MEGA-CD版　ビクター　エンタテインメント



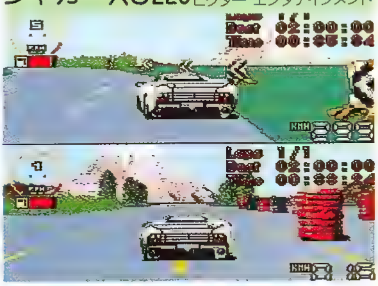
移植ではないオリジナルのアクション

CHUCK ROCK　GENESIS版　Virgin Games



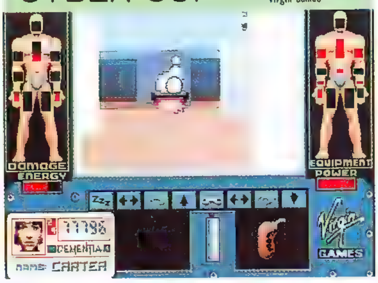
日本ではセガが発売予定のアクション

ジャガーXJ220　MEGA-CD版　ビクター　エンタテインメント



超高級スポーツカーの名を冠したレース

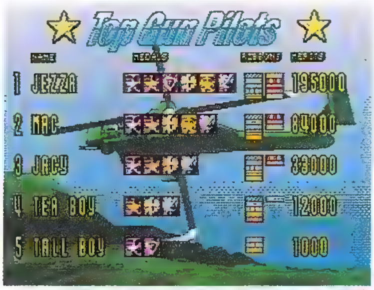
CYBER-COP　GENESIS版　Virgin Games



ホリゴンを使用した3Dアクション

10の作戦(キャンペーン)、60を越える戦闘(ミッション)を戦いぬけ

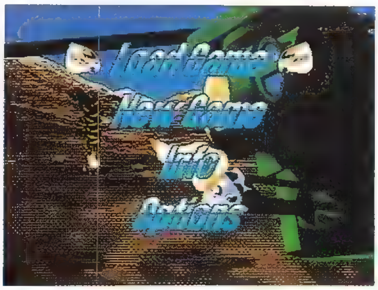
ゲームを立ち上げるとオープニングのデモが始まる。流れるような地表をなめ飛行するヘリコプター。目標となる輸送トラックの一団を発見、ミサイルを発射して猛然と襲いかかる、といった感じだ。下に掲載した6枚の画面写真がそれ。また、ゲーム開始時には出撃の過程を描いたデモがある。こちらは6枚のすぐ上の3枚。もちろん、両方とも実際はこの何十倍ものグラフィックが使用されている。



⬆メダルやリボンなどの多彩な勲章こそが、上級パイロットの証明なのだ!

ゲームを始める4項目

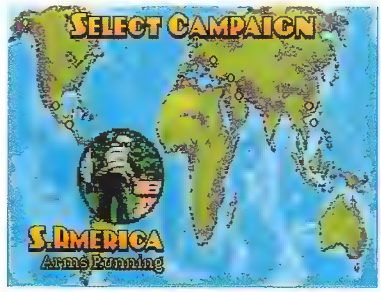
ゲームを始めようとすると、4項目の選択画面が表示される。「Load Game」は以前ゲームをプレイしている場合のデータ再生。「New Game」でゲームの開始。「Infor (mation)」では、敵に関する情報を表示し、文字情報とゲーム中で使われるグラフィックとが表示される。「Options」では3段階の難易度選択、パッドのボタン設定、名前登録ができる。



⬆長丁場にわたる戦いの足跡は、バックアップRAMによる保存が可能になっている。全面クリアをめざしてがんばろう

難易度の違う10作戦

New Gameでゲームを始めると、今度はキャンペーンの選択だ。10種類あるキャンペーンは自由に選択できるが、それぞれに難易度の差がある。各キャンペーンはいくつかのミッションで構成され、ミッションを完了した段階で、データのセーブができる。全ミッションを完了すれば、キャンペーンもクリアとなる。



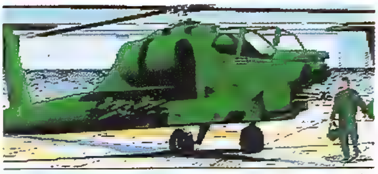
⬆キャンペーン選択画面。丸くかこまれて表示されているグラフィックは拡大縮小機能を使っている



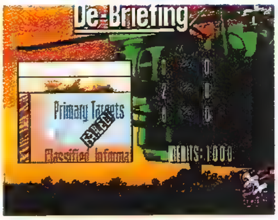
機関砲とミサイルを駆使して戦場を突破しろ

10種類のキャンペーンから1つ選択し、さらにミッションを選択すると、いよいよ出撃の準備が整ったことになる。司令官によるミッション内容の説明がデモで始まり、マップ、標的となるキャラクタ、敵の装備などといった情報を見ることができる。そしてパイロットが攻撃ヘリ・サンダーホークに乗り込み発進するデモを経て、ゲームの本番がスタートする。

自機の操作には方向キーと3ボタンがフルに使用されている。標準設定ではAボタンがGun、BボタンがMissile、CボタンがThrottleというぐあいに割り当てられているぞ。

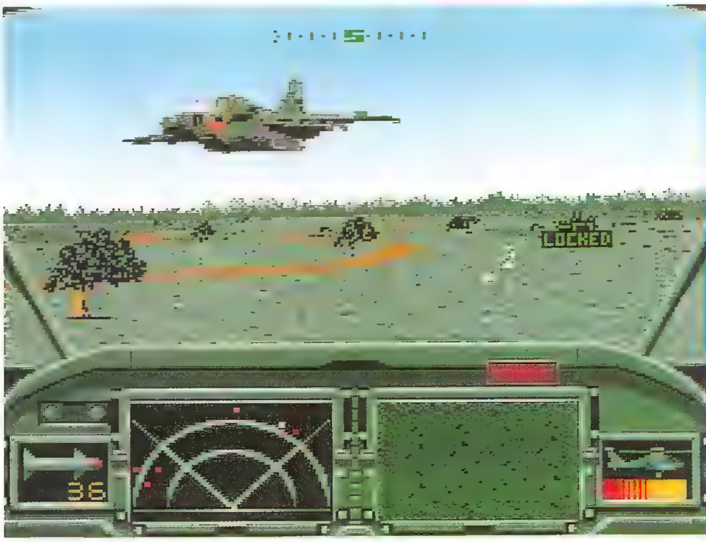


超軽量な戦闘攻撃ヘリコプター、サンダーホーク、いま出撃の時がきた！



評価が下される画面。3度失敗をくりかえすとパイロット失格だぁー

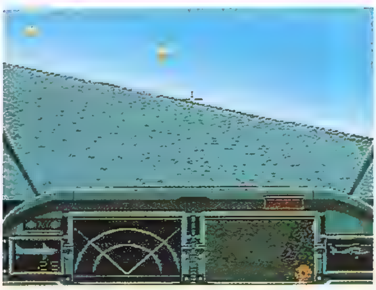
激烈な戦闘空間



空中にも敵が多数ひしめいているぞ

Gun（機関砲）

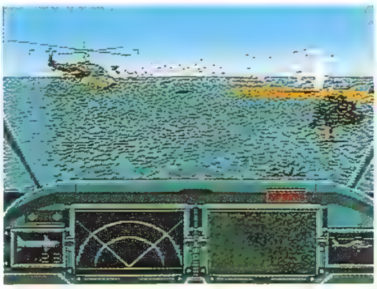
サンダーホークの主兵装ともいえるのがGun。照準に合わせて弾丸が射出される。敵地を高速で飛び交い、確実な破壊をするためにはかかせない攻撃だ。弾切れしないので、常時撃ち続けるのが賢明なパイロットのすることだろう。



何もない空間を飛び、獲物を追い求めるサンダーホーク　照準がポツンと浮かぶ

Missile（ミサイル）

強大な破壊力をほこるMissile。照準が敵機に合うと「LOCKED」と表示されるので、すかさず撃てば白煙を引きながら敵機を追尾、撃破してくれるだろう。計器部分の左に残数が表示されているので使いすぎに注意しよう。



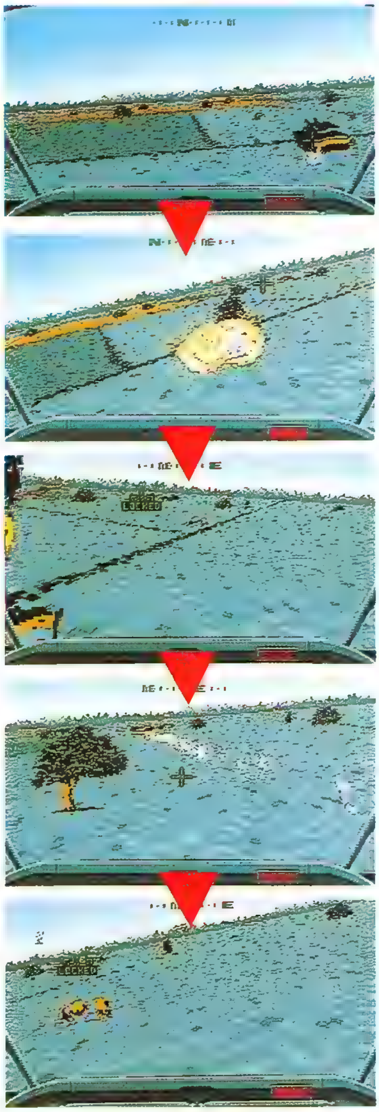
敵ヘリコプターに向かって飛ぶミサイル、まさに命中寸前の衝撃的一瞬なのだ

連続写真で動きをチェック

とにかくスクロールの高速さ、背景の傾きぐあい、敵機や地形などのなめらかな拡大縮小や回り込みなど、MEGA-CDの潜在的ハードパワーを全開にしているのがこのゲームだ。地上にある線路には列車が走るらしいし、牛がいるなど細かい部分にも凝った仕上がりをめざして開発は進行しているらしい。

最後に、このゲームの雰囲気を少しでも感じとってもらうべく、連続的な流れの画面を紹介しよう。

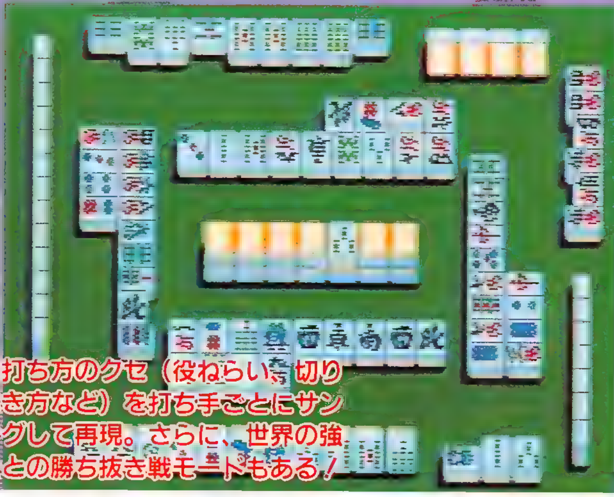
スクロールはとにかく早く、なめらか　この感覚が雑誌では伝わらないのが残念…



SCOOP 41

雀豪ワールドカップ

実戦さながら、イカサマなしの真剣勝負!



麻雀の打ち方のクセ（役ねらい、切り方、なき方など）を打ち手ごとにサンプリングして再現。さらに、世界の強豪雀士との勝ち抜き戦モードもある！

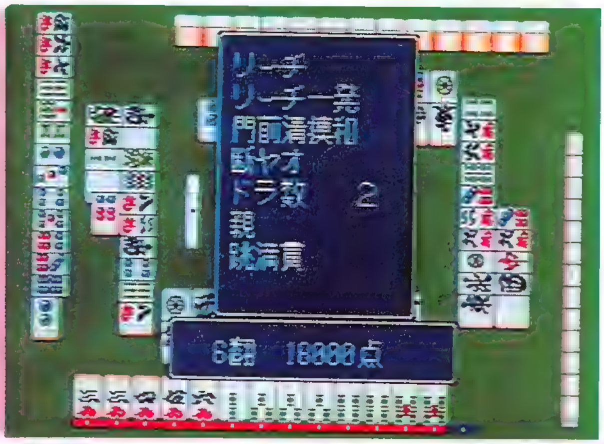
発売予定日	8月	ジャンル	麻雀
メーカー名	ビクターエンタテインメント	継続機能	バックアップメモリ
予定価格	未定	その他の機能	――――――
メディア(容量)	CD-ROM	現在の開発状況	70%(4月1日現在)

打ち手一人一人の研究から人のクセを再現

この麻雀ゲームは大きく分けて2つのモードから構成されている。ひとつは好きな相手キャラを選択して対戦する通常の対局。そして、もうひとつは勝ち抜き戦方式の「ワールドカップ」モードだ。

対戦相手となるキャラは、実際の人間のプレイから、打ち手の持っているクセを再現したとあって、個性豊か。また、初心者から上級者まで、どんなレベルの人でも自分にあった相手がみつかるように、11段階に能力差のある総数88人もの雀士が用意されている。基本的な思考様式は、パソコン版で高い評価を得た「雀豪」シリーズの思考パターンを継承している。

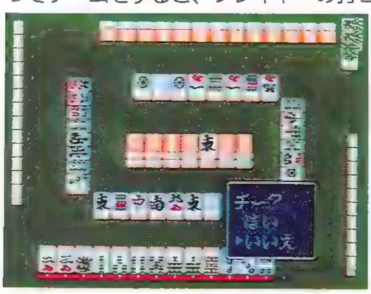
でたーっ親っパネ



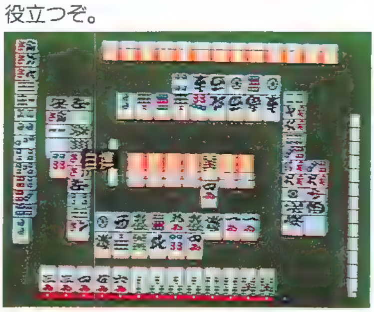
基本画面。手前が自分の牌、左側が上家で右側が下家、そして向い側が対面だ。置かれているのはリーチ棒。表示されているのがアガリ役とその点数だ

プレイヤーのクセも学習し再現

このゲームには88人の対戦相手が登場するが、それとは別にプレイヤー自身となるキャラクタが男女4人ずつ、計8人用意されている。プレイヤーはこの中から好きなキャラクタを選びだし、登録することができる。登録できるキャラクタは4人までだ。登録したキャラクタを使ってゲームをすると、プレイヤーの打ち方をどんどん記憶していく。何回かゲームをするうちに、ほとんど打ち方のクセをコピーしてしまうぞ。また、登録したキャラクタとは対戦することもできるので、なんと自分自身と対戦することもできてしまうのだ。自分の打ち方のクセを客観的に分析できるので実力アップにも役立つぞ。



チーやホンを多用するとか、門前でじっくり手を作るとか、そういうクセも再現



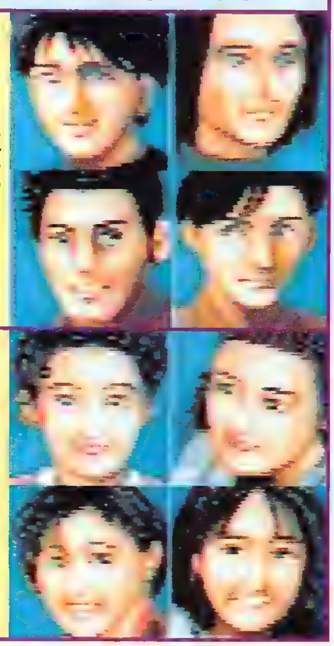
聴牌したらすぐリーチとか、ダマ聴でいくとかのクセもしっかり再現される

プレイヤーとなるキャラ

男女4人ずつのキャラクタ。誰を選ぶかはプレイヤーの好みでどうぞ

男性キャラ

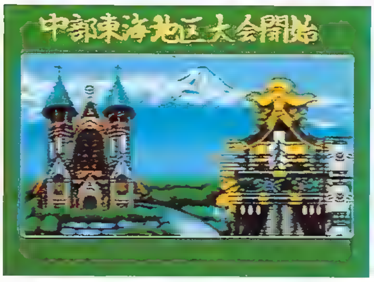
女性キャラ



ワールドカップは勝ち抜きトーナメント。相手は世界の強豪

MEGA-CD版で新たに設けられたのが、この「ワールドカップ」モード。全世界を8つに分け、各地の雀荘を舞台に対局をくりかえしていく勝ち抜き戦だ。世界各地の雀荘の雰囲気を再現するグラフィックも盛り込まれている。

厳しい勝負の間のちょっとした息抜きだ。



これが世界の強豪雀士たちだ



対戦相手となる世界の強豪たちは88人。様々な人種が入り乱れる。男女比はほぼ半々といったところ



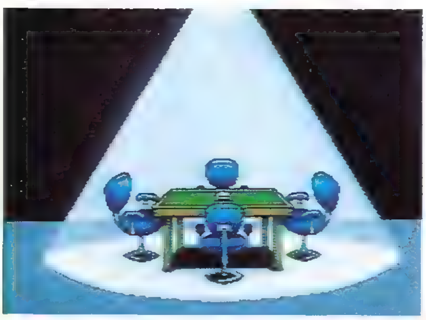




「ワールドカップモード」では世界各地の雀荘を巡る。アフリカに雀荘なんてあるの?

雀荘気分にさせるイキな演出

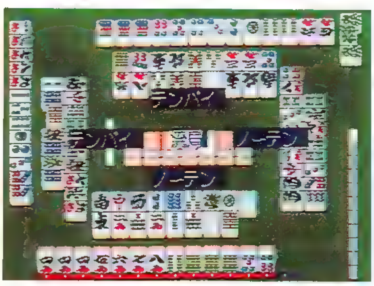
雀荘というところは独特の雰囲気がある場所である。このゲームでは、プレイヤーにその雀荘気分を味わってもらおうと、いろいろと演出にも気を配っている。牌の並び方にしても、ほかの麻雀ゲームにありがちな、画面を縦に4分割した配置を採らずに、あたかも雀卓を囲んでいるような配置にしたのもそのひとつだ。配牌時も実際の麻雀と同じように4枚、4枚、4枚、2枚と配られる。細かいところかもしれないが注目してほしい。



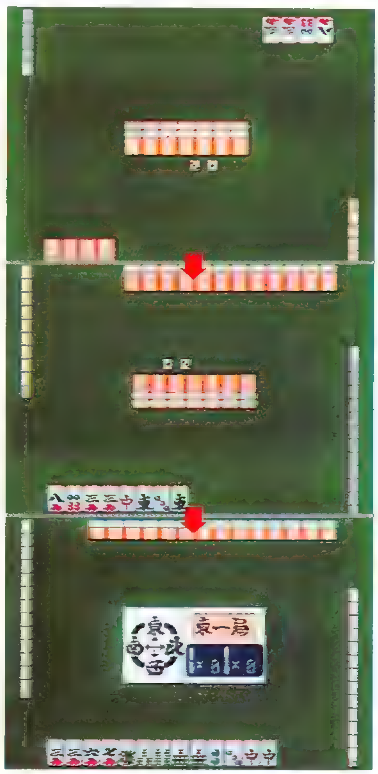
雀荘に通った人にはおなじみの雀卓。こういう雀卓を囲んでいると思ってほしい



配牌はまずサイコロをふってから



流局になったときの画面。人間同士の麻雀では意図的に流してくることもある



サクサクと牌が配られる様子がわかってもらえるかな…リアルでしょう?

NEW

幕末を舞台にコミカルなキャラが飛び回る痛快シューティング

慶応遊撃隊



発売予定日	8月下旬	ジャンル	シューティング
メーカー名	ビクターエンタテインメント	継続機能	コンティニュー
予定価格	未定	その他の機能	――――――
メディア(容量)	CD-ROM	現在の開発状況	80%(4月1日現在)

ビクターエンタテインメント久々のオリジナルシューティングを大公開!

ヒロイン「蘭未」とドラゴン「ぽち」が慶応の空に飛び立つ

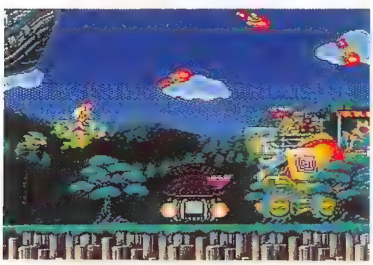
史実とは異なる幕末を背景に、奥多摩から江戸へ、果てはアメリカ、ロシアとバラエティ豊かな7つのエリアをドラゴン「ぽち」に乗った主人公「蘭未(らみ)」が大暴れするシューティングゲーム。



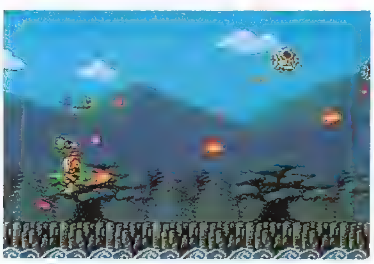
「蘭未」と「ぽち」かくり広げる空中戦

横スクロールシューティング

ゲームシステム自体は普通の横スクロールシューティングだが、敵キャラなどによるコミカルな演出がウリだ。



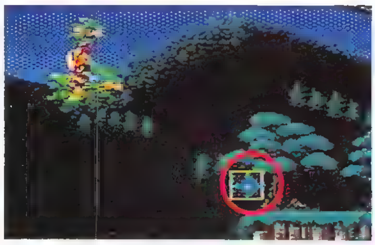
もちろん中ボスも出てくる　手ごわいぞ



敵の攻撃を避けながら弾を打ち込む

わかりやすいパワーアップ

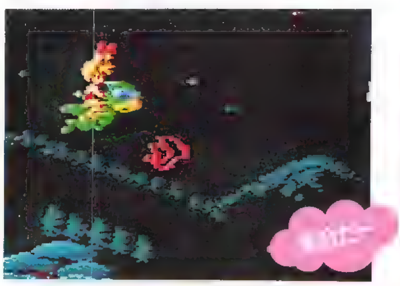
自機は敵をたおすことによって出現するパワーアップアイテムを取ることによってパワーアップする。



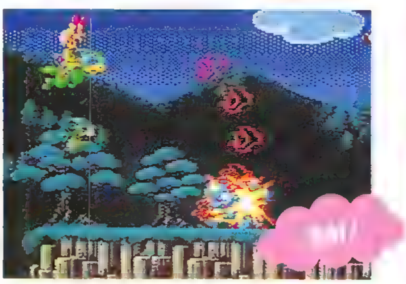
取らないと別の効果のアイテムにかわる

ためてつくるオプション

オプションはショットボタンを押しっぱなしにするとできる。オプションショットボタンで敵にぶつけることも可能。



作っている間は攻撃できない。注意



オプション・ショットボタンで攻撃可能

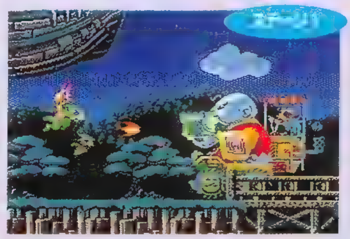
ステージは7つ

このゲームは奇想天外なストーリーにそって進む7つのステージで構成されている。奥多摩からスタートして江戸城を目指し、さらにあとのステージに進むと日本を飛び出して、ロシア、果ては宇宙へと冒険の舞台が広がっていく。

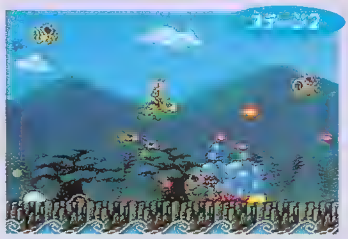
バラエティ豊かなステージ



ステージ1は奥多摩からスタート。最初から結構むずかしくなっている



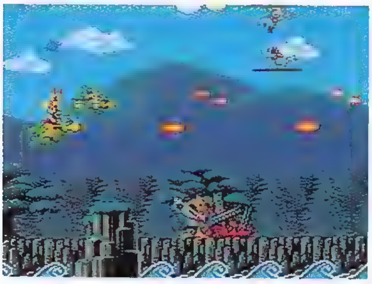
敵キャラクタは、わりと大きめのものが数多く出現してくる



ステージ2は多摩川を下って江戸を目指す。敵の攻撃もさらに激しくなる

システムを理解してより快適なプレイ環境を

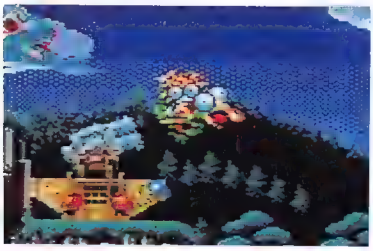
このゲームにはいろいろと親切な機能が盛り込まれている。たとえば難易度設定や連射機能など、ゲームをより快適にプレイできる工夫がされている。ここではそういったシステムを紹介する。



○オプションモードで自分にあった設定をすればよりゲームに没頭できる

コンティニューは3回

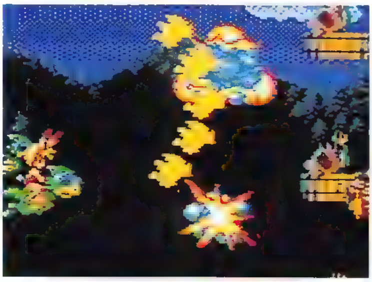
このゲームは、ゲームオーバーになっても3回までコンティニューできるので初心者でも先のステージにいけるのだ。



○コンティニューは3回までできる、だからといってこんなことにならないように

難易度、ボタンの設定が可能

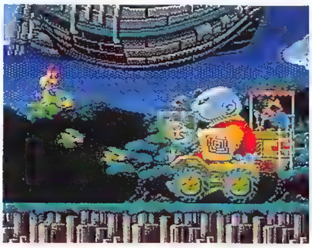
オプションモードでは難易度、ボタン配置などの設定ができるようになっている。難易度は2段階の設定が可能だ。プレイしやすいように自分で設定できるのがうれしい。



○いざという時に役立つオプションショットボタンは押しやすいように設定したい

連射機能もついている

メインショットとサブショットのうち、メインショットには連射機能が付いていて連射が苦手でも大丈夫。



○中ボスとの戦いも連射のおかげで弾よけに専念できる

起死回生のイッパツもある

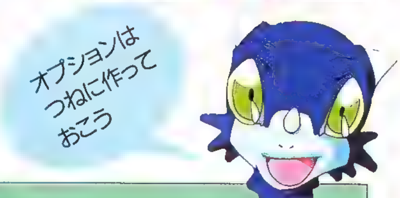
攻撃方法の大きな特徴として、ショットボタンを押しつづけることによって、最高2つまで作られるオプションが挙げられる。オプションは弾を撃って敵を攻撃するが、危険なときにオプションショットボタンを押すとオプション自体が弾として発射され、自機を守ってくれる。



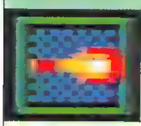
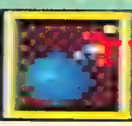
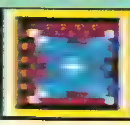
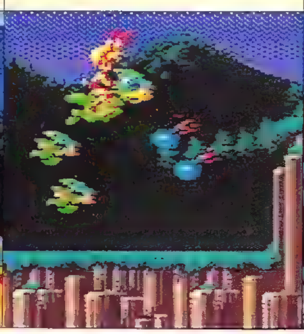
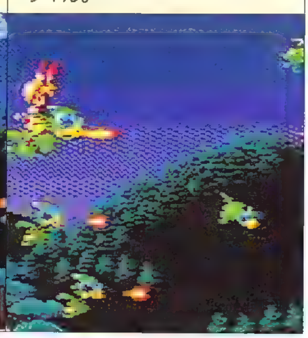
○敵キャラが大量に出現 こんな危ないときには…



○オプションショットで一掃。これでもう安心

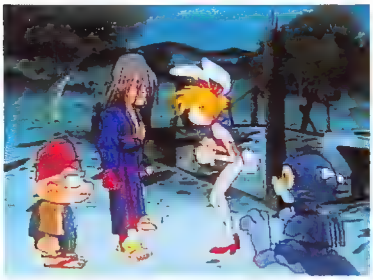


パワーアップアイテム一覧

 メインウェポン 通常弾	 サブウェポン ボンバー	 サブウェポン バックショット	 サブウェポン ホーミング
メインウェポンは自機の吐く炎で、アイテムを取ることにより6段階までパワーアップする。	対地攻撃用のサブウエポン。爆弾を落として地面にいる敵を攻撃することができる。	自機の動いている方向と逆の方向に手裏剣を発射して敵を攻撃することができる。	小型のドラゴンが敵を追いかけてとんでいくホーミング・ミサイル。
			

ゲームを盛り上げてくれるちょっとヘンな登場人物

主人公の「蘭末」や「ぽち」をはじめ、このゲームには個性的なキャラクタが多数登場する。ここではそんなゲームを盛り上げてくれるコミカルなキャラクタたちを紹介しよう。



⚪左から蘭末の爺さん、婆さん、蘭末、ぽち。表情豊かな登場人物が動きまわる

主人公の「蘭末」と「ぽち」



⚪頭は弱いが頼もしい「ぽち」（写真左）と「ぽち」の背に乗る「蘭末」（右）

クセのある敵キャラ

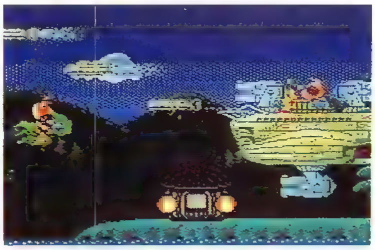
敵キャラといってもボスがタヌキだったり七福神だったり、思わず笑ってしまいそうな面白いキャラクタばかり。



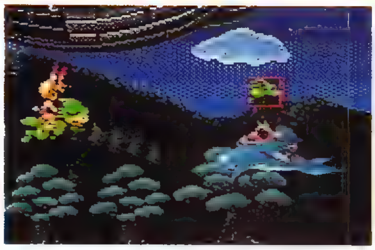
⚪見た目はただのタヌキだが、実は5000年の昔から生きている悪ダヌキ

コミカルだけど手強い

敵キャラクタがカワイイからといって油断は禁物。容赦のない攻撃でプレイヤーを苦しめるのだ。



⚪ステージ１からこんなデカキャラがバンバン出てくる。攻撃もキビシイぞ



⚪タヌキがサメに乗って空を飛んできた。ヘンな光景だが、なんか笑える



⚪水しぶきを上げていきなり襲ってくるカエルに乗ったタヌキ。気をつけよう



⚪狭いトンネルの中を突然、タヌキの集団が疾走。上へ逃げるか、正面から撃つか？

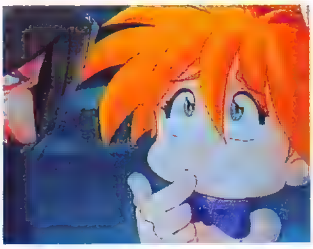
これがDr.ポン率いる七福神だ!!

大ボスがタヌキというだけで思わず笑ってしまいそうなのに、さらにその手下が「大黒」や「弁天」などの「七福神」だという変わった設定。なぜ良い神様のはずの「七福神」が悪ダヌキ「Dr.ポン」の配下となったのかも気になるところ。ゲーム中ではステージのボスキャラとして登場して主人公「蘭末」と「ぽち」の前に立ちはだかり、2人を苦しめることになる。ここではゲームの雰囲気にあわせてコミカルなタッチにデザインされた、悪の手先の「七福神」のイラストを公開する。

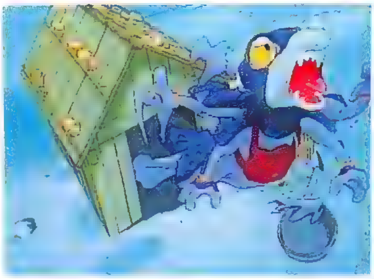


1秒10コマ、「スタジオぴえろ」制作のアニメーション

ビジュアルの素材となるアニメは、TV番組『ウゴウゴルーガ』内で放映中のアニメ、『ノンタンといっしょ』などを担当した『スタジオぴえろ』制作のもの。



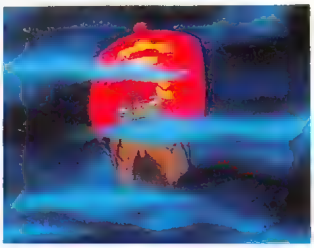
○叱られてシュンとした表情もカワイイ「蘭末」



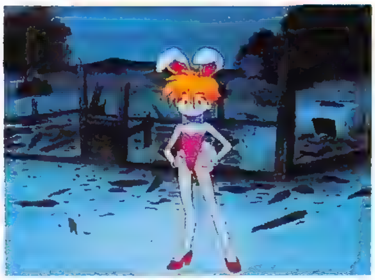
○あわてて小屋から逃げる「ぽち」。こういった動きのあるシーンも再現される

ステージごとに予告が入る

オープニングとエンディングに盛り込まれたアニメは、1コマ10秒のなめらかな動きを見せてくれる。また、面によってはボスと戦う前に流れたりして、凝った演出で楽しませてくれる。面クリアごとに次の面の予告編が一枚絵で入る。



○これはオープニング画面。なめらかにアニメする



○オープニング画面。普段は着物姿の蘭末ちゃんも戦うときはバニーガールに変身

表情豊かな登場人物

ビジュアルシーンでは、「蘭末」をはじめ、「Dr．ポン」などの可愛いキャラクタたちが、声優さんの感情がこもった声や、派手な動きなどの演出によって表情豊かに表現されている。



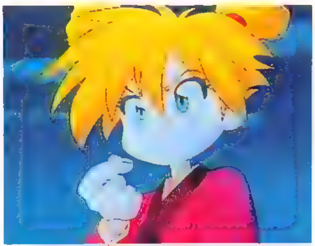
○ボスキャラの「七福神」。みんな個性的だ



○くやしがる翁さんと婆さん。変化する表情をみているだけで結構楽しい

声優さんにアイドルを起用

CD－ROMなのでビジュアルシーンには、もちろんキャラクタが生の声でしゃべる。ヒロインである「蘭末」の声は新進アイドルの菅野美穂さん。「蘭末」のおてんばな雰囲気がよく出ている。



○菅野美穂さんは声優の仕事はこれが初めて



○おてんば「蘭末」をどこまで表現できるか

声優さんが感情を込めて演じるメインキャラ

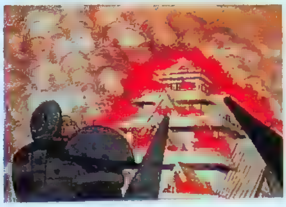
ここでは、ビジュアルシーンのアニメーションで画面上をところせましと暴れまわるパワフルで個性的なキャラクタたちを、感情たっぷりに演じてくれている声優のみなさんを紹介しよう。

Dr.ポン＝八奈見乗児



○悪の親玉「Dr.ポン」役の八奈見さんは「巨人の星」の伴宙太役が有名

ナレーション＝屋良有作



○「ゲゲゲの鬼太郎」のぬりかべ役など。落ちいた感じの声が特徴

婆さん＝山本圭子



○「婆さん」を演じるのは山本圭子さん。代表作は「がんばれロボコン」のロボコンや「サザエさん」の花沢さんなど

ぽち＝平松晶子



○「蘭末」のペットのドラゴン「ぽち」を演じるのは「鉄人28号FX」の仁科詩織役の平松晶子さん

※この見開きで掲載したビジュアルシーンの写真はゲームに取り込む前のものです。実際のゲーム画面とは多少異なります。

NEW ルーカス・フィルム社の生みだしたコミカル・アドベンチャー

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

モンキー・アイランド



ユニークなキャラクタや会話のつまった海外移植ゲーム

発売予定日	7月下旬	ジャンル	アドベンチャー
メーカー名	ビクターエンタテインメント	継続機能	パスワード
予定価格	未定	その他の機能	セガマウス対応
メディア(容量)	CD-ROM	現在の開発状況	70%(4月1日現在)

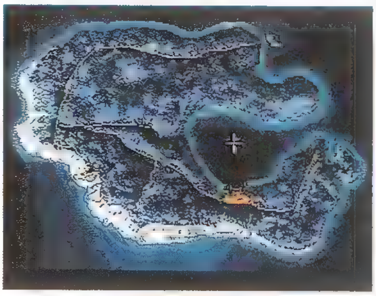
カリブの海賊を夢見て2つの島をかけめぐる

海賊志願の少年を、カーソルとコマンドで操っていくアドベンチャーゲーム。

セガマウスにも対応しており、スムーズに操作できる。ゲームの進め方は、画面下に表示されているコマンドとカーソルを合わせていけばいいのだ。もちろん、パッドにも対応。また、会話シーンは、画面に表示される自分のセリフを選択していくもの。制作をアメリカのルーカス・フィルム社がてがけているだけあって、思わずクスッと笑ってしまうコミカルなシーンがたくさんみうけられるのだ。



○プレイ中の基本画面。画面上部にグラフィックが、下部に9種類のコマンドが表示される。コマンドはカーソルで選択



○前半の舞台となるメイレー島の全体MAP。この画面でカーソルを動かし場所を指定して主人公を動かす

コマンド・アイコンを使いストーリーは進む

移動以外はすべてコマンドを使い冒険が進んでいく。主人公を移動させるには画面上部のグラフィック部分の行きたい位置にカーソルを合わせてボタンを押すだけ。主人公が指定した位置までトコトコ歩いていくぞ。あやしい、と思うところにはすぐにカーソルをあわせて近づいてみよう。もし、そこにあるものが鍋であれば「鍋に近づく」と表示される。さらに鍋を手に入れたいときは「取る」のコマンドを選択しカーソルを鍋に合わせるのだ。するとコマンドの下のアイテム欄に鍋が表示されて入手したことになる。



○油でぎとぎとの鍋。こんな物何に使うの？といった物でも後に重要になったりするのでもらえる物はもらっておこう

コマンドは9種類

ゲームには9種類のコマンドが用意されている。すべてカーソルで指定して使うもの。例えば「与える」のコマンドを選んだらカーソルを移動、物を渡したい人に合わせてボタンを押すという感じだ。

見る 画面上にある物が何であるか見たいときに使用。「見る」で見たい物にカーソルを合わせボタンを押すとそれが何であるか判明する

与える 主に人に物を渡すときに使うコマンド。「与える」を選んで与えたい物をカーソルで選び更に渡したい人にカーソルを合わせれば0K

話す 人に話しかけるときに使用。「話す」を選び話をしたい人にカーソルを合わせてボタンを押せば、会話画面に切り替わり会話が可能

開ける ドアを開けるときなどに使うコマンド。「開ける」を選びドアにカーソルを合わせドアを開けることが可能

使う 手に入れたアイテム等を使うときに選択。「使う」で使用したいものにカーソルを合わせてボタンを押す。

閉める ドアを閉めるときなどに使うコマンド。「閉める」を選びドアにカーソルを合わせドアを開けることが可能

押す 物を押すときに使う。「押す」を選び押したい物にカーソルを合わせることにより物を押すことができる

取る 物を取りたいときに使用。「取る」を選び、取りたい物にカーソルをあわせると下段にアイテムが表示される

引く 物を引くときに使う。「引く」を選び引きたい物にカーソルを合わせることにより物を引くことができる

セリフは豊富、自由に選択していこう

主人公は表示されるいくつものセリフから１つを選んで会話を進めていく。なかには無意味なセリフから、思わず笑っちゃうコミカルなセリフ、ストーリーを進めていくための重要なセリフまでたくさん用意されている。また、会話の進めかたによって得られる情報が微妙に変わってくるし、一度聞いた情報は二度と聞けないこともあるので注意して会話は進めていこう。



画面下にセリフが羅列される。この中から選択



ボスの海賊３人に、自分が海賊になりたいのだ、という気持ちを打ちあけよう



セリフを選択するとこのような画面に切り替わる　相手のセリフも同様

小さなユーモアがあちこちにかくされている

このゲームには多くのユーモアがちりばめられている。それはある人物との会話であったり、ある場所にいくと起こるヘンな出来事だったりする。たとえば途中で剣の勝負をするが、その方法が実にオカシイ。剣をふりながらも相手をひるませる悪言をあびせ、最終的にいい負かした方が剣の勝負にも勝つ、というもの。「次のひと突きで貴様は串カツだ」なんてセリフが飛び出したりする。



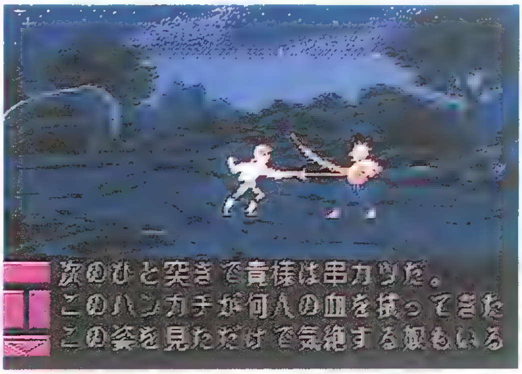
サーカス小屋を訪れた主人公。いつのまにやら鍋をかぶって大砲の中に入るハメに



剣の修業のシーン。果たしてこんな物で特訓して腕が上がるのだろうか？

彼は何者なのだろうか。海賊を装ったセールスマンかもしれない。ちなみに彼は「ＬＯＯＭ」というゲームのＣＭをしている

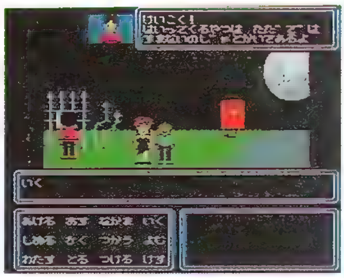




画面下に表示されるたくさんの悪言から１つを選び相手にあびせる。しかし相手もキツイ反撃の言葉を用意しているので、かなり壮絶な毒舌合戦の覚悟をしておこう

とっても豪華なスタッフ・メンバー

このゲームはジョージ・ルーカス率いるルーカス・フィルムの子会社であるルーカス・アーツ・エンタテインメント社が制作していてスタッフもルーカス社の名に恥じない各界の精鋭が揃っている。原案を『マニアック・マンション』『ザック・マクラッケン』を作ったロバート・ギルバート氏が担当。台詞を日本でも「エンダーのゲーム」「死者の代弁者」などが翻訳されているＳＦ界の新鋭オースン・スコット・カード氏、グラフィックをアメリカの人気コミック「サム＆マックス」「ディフェンダーズ・オブ・ダイナトロン・シティー」等を描いたスティーブ・パーセル氏がそれぞれ担当。「映画並みのスタッフ構成」とルーカス社は自負している。



『マニアック・マンション』の画面

1つめの試練をこなすまでの数々の難関

物語の最初の舞台はカリブの海に浮かぶ孤島メイレー島から始まる。このメイレー島とタイトルにもなっているモンキー島が物語を進めていくうちにとても密接に結びついてくるのだ。主人公のガイブラシ・スリープウッド少年は海賊になることを夢見て、このメイレー島にやってくる。見晴らし台で年老いた気難しい見張り番に少年は自分が海賊になるためにこの島にきたことを語る。老人は少年に海賊のたまり場のバーを教えてくれる。

◯カリブの海にぽっかりと浮かぶメイレー島、かつては海賊達が暴れまわっていた





◯ゲームはこの老人と話すところから始まる。彼からは海賊達の溜まり場「スカム・バー」の情報が得られる

まずはスカム・バーで情報を集める

スカム・バーという看板の下がった店のドアを開けると、何人もの海賊が思い思いに酒を楽しんでいる。何人かの海賊にどうしたら海賊になれるかを聞いていくにつれて奇妙な噂を聞くことになる。「幽霊海賊ル・チャック」。彼を海賊達は皆おそれていて海に出ることができないらしい。

店の奥に進んで行くと海賊の親玉3人に会える。彼らはスリープウッドが海賊になることにあまりいい顔はしなかったが、おりからの人手不足のせいもあって、海賊になるための3つの試練をクリアしたら彼を海賊にしてくれると約束した。しかしこの3つの試練はなかなか容易にこなせるものではなさそうだ。第一はメイレー島の剣豪を見つけだし打ち負かすこと。第二は知事の家のハつ手の偶像を盗むこと。第三はメイレー島の伝説の宝を手に入れることだ。



◯バーの中、多くの海賊が集まる場所だ



◯このようにアップになる人物もいる。字幕の映画の様なイメージだ



◯幽霊海賊ル・チャックはとても恐れられている。そして海賊は海へ出なくなった



◯この3人が海賊達の親玉だ。海賊になるための3つの試練を主人公につきつける

アーケードをくぐり町の中へ……

スリープウッドが町へ向かう頃、モンキー島の地下にも小さな異変が起こっていた。幽霊海賊ル・チャック。彼はスリープウッド少年の、海賊になり、海に出るという夢を煩わしく思い、阻止する動きに出たのだ。一方のスリープウッドは町でいろいろな人間に会うことになる。

最初に宝の地図を売る男と出会うが、金貨100枚という金額には、とても手が届かず断念。次に出会うのは3人組の男。

実は彼らは海に出られない海賊で、サーカスをして生計を立てていたらしい。彼らにはメイレー島のPTA集会のビラをもらう代わりになぜか金貨2枚をもらう。さらに道を進むと怪しい物のたくさん並ぶブードゥー教の店を見つけた。ブードゥーの物には触れなかったが、真ん中に滑車のついたゴムの鳥だけはどうも気になる。これはそっと頂いておこう。

店を後にし、大時計の下をくぐって道を進んでいくと雑貨屋が見えてきた。ここには剣やシャベルとなかなか使えそうなものが並んでいるのだが、やはりお金がないので断念。主人の留守を狙い、持ち出そうとしてもすぐに見つかってしまう。しかも次に店に来るときは前科者のように主人に罵倒される。

◯モンキー島の地下に潜む海賊ル・チャックの幽霊船。吹き出る溶岩が不気味だ



◯街角で宝の地図を売る男。本物の宝の地図はこの1枚だけというが本当だろうか



町で出会う人々は要チェックだ

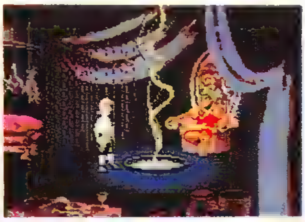
この町で出会う人々はみな、どうもうさんくさい。夜、徘徊しているような人々なので仕方ないのかもしれないが、ゲームを解くうえでの重要なカギをにぎっている場合もある。こちらも注意して対応していこう。

町の中にはブードゥーの店があるが、ここでは自分の将来を占ってもらえる。また、自分が何をすべきかわかったらもう一度ここに来るように言われる。

雑貨屋にいる主人は口が悪く、スキを見て剣を失敬しようとしてもすぐ見つかり怒鳴られる。しかし、彼は唯一、剣豪カーラの居場所を知る人間なのだ。

牢屋で無実を訴える自分の名前もうろ覚えのオーティス。彼の口臭はとてもひどく、最初は話しにならないのだが、あるものを与えてやると自分がなぜ捕まったのか、どうしてほしいのかを熱く語りだす。

これらの人間から得られる情報はのちのち、とても重要となってくるのでしっかり覚えおいたほうがいいぞ。



神秘的なこの女性は人の心が読めるらしい



スリープウッドは彼の口臭には耐えられず会話を中断してしまう。どうすればいい



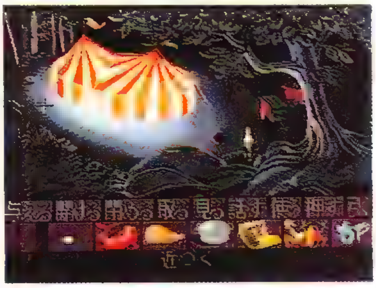
この剣があれば剣豪と勝負ができる

島の真ん中にあるサーカスを探せ

町を歩きまわったが貧乏なスリープウッドは、何も買えない。そこで試練のてがかりをさがすため島を走りまわっていると広場にサーカス小屋をみつけた。中では新しい芸のテストをだれがやるかで喧嘩中。ところがスリープウッドの顔を見て、今度は彼にやらないかと言い寄ってきた。人間を大砲の玉にするという無茶苦茶な芸だったが金貨478枚の報酬は無視できない。ヘルメットの代わりに鍋をかぶりスリープウッドは空を飛ぶ。



サーカスのポスターが張ってある。おもしろそうなので行ってみよう！



島の真ん中の原っぱにサーカスがテントを張っている。入ってみよう

剣豪カーラとの戦いにそなえての修行

心身共にボロボロになりながらも懐だけは温かい。やはりここは町に戻って貧乏ゆえに手の届かなかった物品を買いまくるしかないだろう。地図にシャベルに剣。そう、剣を手に入れたからにはメイレー島の剣豪とも戦かわなくては！　雑貨屋の主人に剣の切れ味を試したいというと主人は剣豪のもとに試合を申し込みに行ってくれたぞ。しかし主人の帰りはあまりに遅い。そこで剣豪との戦いのためにみずから修業へでることにした。島を歩き回ると一軒の家をみつけることができるが、この家の途中では怪物のトロルが通せんぼをしている。彼の好物を与えるとあっさりと道を通してくれた。すると「船長スマーク海賊養成ジム」という看板が立っている。最初は断られるが、なんとかねばって、ここで剣の腕を鍛えてもらおう。実戦では剣の腕よりも鋭いセリフで相手をひるませることが重要になる。相手を侮蔑する言葉をいっぱい覚えて剣豪との勝負だ。

道に立ち塞がるトロル。襲ってくるのかと思ったら自分の好物を要求してくる



剣の修業をしてくれるスマーク船長、かつて剣豪カーラとも共に戦った仲らしい





実際の戦いではずらりと並んだ侮蔑の言葉を会話の時と同様に選んでいくのだ



もう剣豪と戦ってもだいじょうぶという所までできたら雑貨屋に戻ってみよう

NEW パソコンから移植された欧州生まれのRPG

ハイムドール

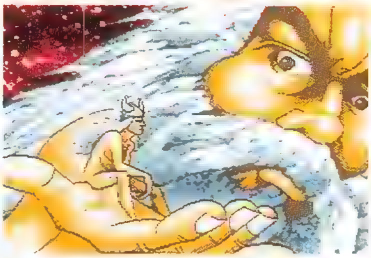


発売予定日	未定	ジャンル	RPG
メーカー名	ビクターエンタテインメント	継続機能	バックアップメモリ
予定価格	未定	その他の機能	―――――
メディア(容量)	CD-ROM	現在の開発状況	65%(4月1日現在)

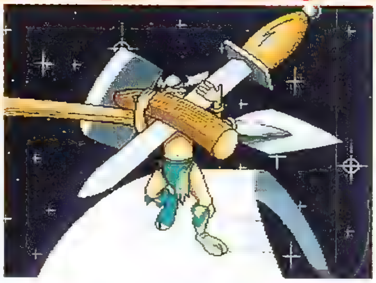
バイキングの少年が主人公のRPG。3種類のミニゲーム能力を鍛え、船を操り島々を探索する。

船乗りや船大工も登場するバイキングを題材にしたRPG

北欧神話を題材にとったRPGだ。ストーリーは、主人公ハイムドールが、悪の神に奪われた3種の神器を取り戻すべく冒険するというもの。バイキングの少年ハイムドールが船を使って島々を巡り、ダンジョンを探索していく。ダンジョンなどの視点は斜め上から見下ろした画面。アイコン操作などのシステムも日本人向けに手直しし、簡略化。グラフィックと音楽も大幅に手直しされている。



舞台は北欧の神々がバイキングの民を創造した時代。主人公は神トールの転生



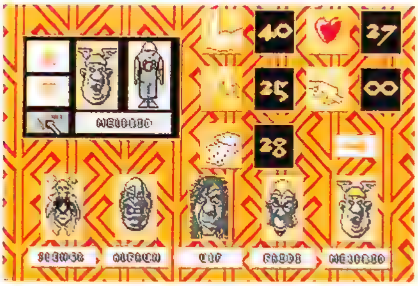
邪神ロキによって盗まれた3種の神器

親切なシステム。コマンドは全てアイコン表示

ゲーム全体の基本的な流れは次の通りだ。まずプレイヤーは、3種類のミニゲームをやることによりキャラクタを鍛え上げる。続く実際の冒険部分では、船での移動とダンジョンとフィールドでの移動を繰り返す。探索を行う島々には、様々な謎と仕掛けが用意されている。

パーティセレクトも簡単

主人公の仲間となるべきキャラクタたちは、最初から用意されている。冒険開始時に、仲間を5人まで選ぶことができる。それぞれのキャラクタには職業が与えられている。盗賊のような、おなじみの職業のほか、船の故障を修理する船大工といった職業もある。

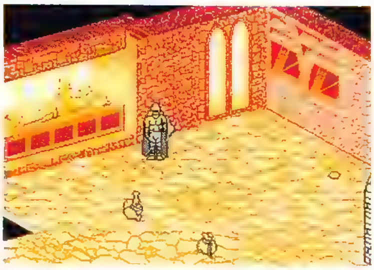


主人公を含めて6人までのパーティーを組む。職業などを考えてバランスをとろう

斜め上から見た画面

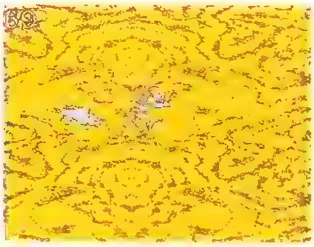
ダンジョンなどのフィールドは、斜め上から見下ろした画面で表示される。ダンジョンの種類は石造りの整然としたものから、自然の洞窟をくり抜いた荒っぽいものまで様々だ。また、屋外にもダンジョンが用意されている。

フィールドは斜め上から見た画面



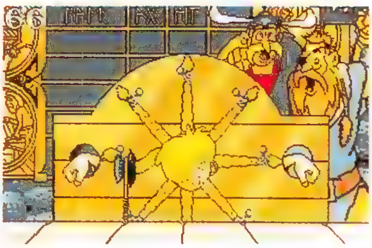
3種類のミニゲームで能力が決まる

主人公の能力には強さ、体力、素早さ、運などがある。これら能力の初期値は、最初に行うミニゲームの結果によって決定する。ミニゲームは全部で3種類、用意されている。ミニゲームは、それぞれ、「斧投げ」が強さに、「豚追い」が素早さに、そして「船上バトル」が体力に対応している。

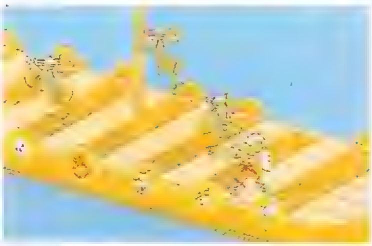


「豚追い」はタイミングよく豚を取り押さえる

「斧投げ」はロープだけを上手に切る



「船上バトル」はバランスが重要



探索するのは34の島と大陸、様々な罠とダンジョン

島には探索のポイントとなるダンジョンがある。島と島の移動には船が用いられる。メイン画面の地図上で、目的とする島や大陸をクリックするだけで、あとは自動的に目的地に向かってくれる。このような地図が全部で3枚あり、その中に合計34もの島と大陸が存在している。そして、そのどこかに、邪神ロキによって盗み出された3種の武器（トールのハンマー、フレイの槍、オーディンの剣）が隠されている。プレイヤーはこの3種の武器を探すため様々な島を冒険する。

これが冒険の地図



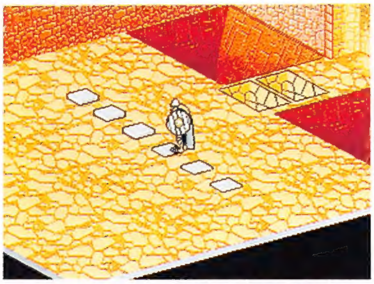
地図上の目的地をクリックして船を出航させる。現在位置から遠すぎる島には行くことができないので注意。このような地図が全部で3枚用意されている

探索の中心ダンジョンはリアルタイム

地図上でクリックした目的地に到着すると、斜め上から見下ろしたフィールド画面に変わる。これが冒険の中心となるダンジョンだ。ゲームの目的達成のためには、これらのダンジョンを探索して、必要な情報やアイテムなどを入手しなければならない。しかも、重要なアイテムの周辺には、幾重にもトラップが張りめぐらされていたり、敵がいたりするのだ。

トラップの種類は豊富

ダンジョンの中にには様々なトラップや謎が仕掛けられている。トラップは簡単なものから、複雑なものまで種類が多い。たとえば、魔法で消すことが出来る落とし穴や、直前に手に入れた鍵やアイテムで開く扉などは簡単なものだ。複雑なトラップは、特定の床を踏む順番によって、開いたり閉じたりする落とし穴や、別の島のダンジョンで手に入れた鍵を使わないと開かない扉などがある。また、そういったトラップ以外にも、特定の人物に何かを頼まれることがある。頼まれた目的を果たすと、引き換えにアイテムや情報を手に入れられる。



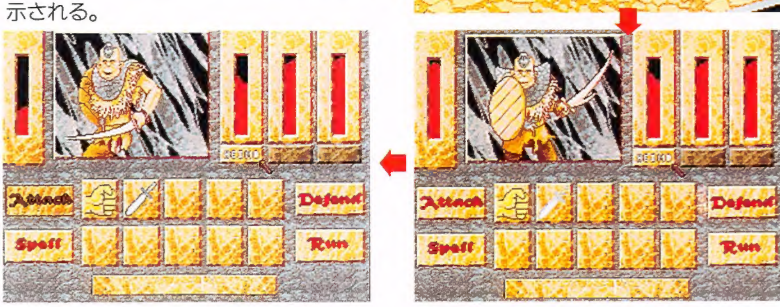
ブロックの踏み方の組み合わせで、落とし穴が開閉する

戦闘はスピーディ

敵と遭遇すると戦闘モードに突入する。戦闘モードでは、攻撃するか、防御するか、魔法を使うか、それとも退却するかを選択する。ただし戦闘時のみ常にリアルタイムで進行しているので、考えている間にも敵はドンドンこちらを攻撃してくる。また、戦闘シーンにはすべてアニメーションで、敵味方、双方の攻防が表示される。

ダンジョンの中で敵と遭遇。相手と重なるようにすると戦闘モードに突入する



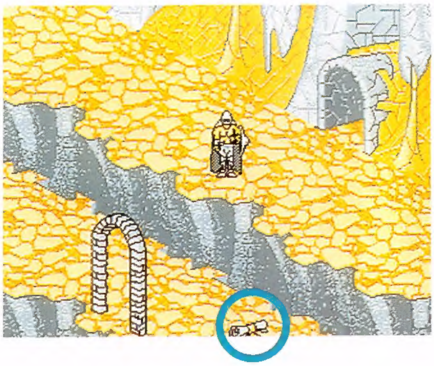


リアルタイムなので敵は待ってくれない。敵が切りかかってきているのがわかるかな？

魔法も数多くそろっている

冒険の途中、様々な場面で魔法を使用する機会がある。魔法には大きく分けて戦闘中に使用する魔法と、ダンジョンなどの探索中に使用する魔法がある。戦闘中に使うものとしては、モンスター退却や、不死身状態などがある。探索中に使うものとしては、罠探知、浮遊などがある。魔法は魔法を使えるキャラクタ以外でも、巻物などの魔力があるアイテムを手に入れることによって、使用することができる。魔法のアイテムはダンジョン内で手に入るが、数に限りがあるので考えて使わないと後で困るぞ。

谷の向こうに魔法の巻物がある。あの巻物を手に入れれば魔法が使えるのだが…



VICTOR INFORMATION

ビクターインフォメーション

このコーナーではCDやプレゼントなどの関連情報をまとめて紹介しちゃうぞ！

『慶応遊撃隊』の蘭未の声を担当の菅野美穂インタビュー

『慶応遊撃隊』のヒロイン・蘭未（らみ）の声優を担当する新進アイドル菅野美穂ちゃんの突撃インタビューを敢行！

――声優の仕事ははじめてですか。

美穂　はい、初めてなんで一生懸命練習しているんですけど、花粉症のせいで声がヘンになっちゃって。

――大変ですね。ところでゲームは？

美穂　弟がすごく好きで、借りてわたしも遊んでます。ハマっているんですよ。

――どんなゲームが好きですか？

美穂　ロールプレイングゲームが好きなんですよ。わたしトロいんでシューティングゲームは苦手なんです（笑）。

――メガドライブは？

美穂　うち、貧乏なんで持ってないんですよ。でもCMでみたんですけど、絵がきれいだし、音もすごいですよね。





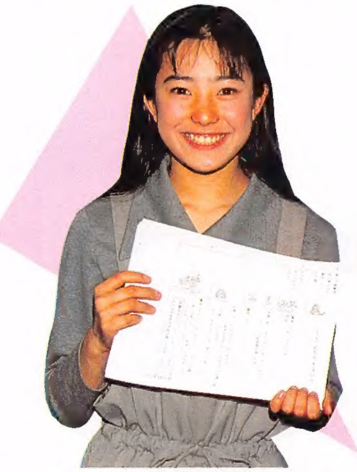
⇧美穂ちゃんは『慶応遊撃隊』のヒロイン「蘭未」の声を担当している。おきゃんなイメージがぴったりだね！



⇧アフレコの様子。声優初体験の美穂ちゃんは、マイクに向かってほんのちょっぴり戸惑い気味の様子

美穂ちゃんのプロフィール

'77年8月22日埼玉県生まれ。身長160cm、体重40kg。BWHは81、57、80。趣味は火星人について考えること、長電話。現在テレビ朝日系の『桜っ子クラブ』や『ツインズ教師』にレギュラー出演中。



Compact Discs

これまでにリリースされたゲームミュージックのCDを2枚と、これから発売される予定のCDを1枚紹介するぞ。

R-TYPE SPECIAL（仮称）

'93年夏
発売予定
価格未定



業務用で人気の高かったアイレムの『R-TYPE』『R-TYPE II』『ギャロップ』『R-TYPE LEO』を1枚のアルバムに収めた。

ランドストーカー　皇帝の財宝

'92年12月16日
発売
2500円（税込）



メガドライブ内蔵音源によるゲーム中のBGMをもとに、シンセサイザーの音色を加えた。グレードアップ・リミックスバージョンとして、全26曲を完全収録。

アンダーカバー・コップス

'92年12月16日
発売
2500円（税込）



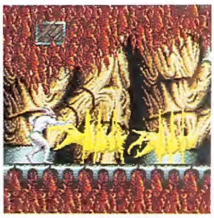
アイレムの業務用アクションゲーム。ゲーム中の全11曲のパワーリミクスバージョンに加えて、代表曲4曲をフルアレンジバージョンとして収録している。

Game Softs

現在発売中のメガドライブ、MEGA－CD、ゲームギアのゲームソフトを紹介。他機種からの移植作品が多いのが特徴だ。

シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟

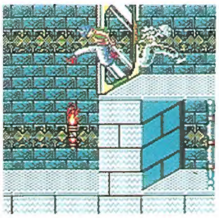
ROM(8Mbit)
'92年3月27日
発売
8800円



記念すべきメガドライブ参入1作目。敵を倒しトラップをクリアしていくアクションゲーム。主人公を始め登場する敵もすべて不気味という、不思議な雰囲気のゲーム。

プリンス・オブ・ペルシャ

MEGA-CD
'92年8月7日
発売
7800円



パソコンから移植されたアクションゲーム。MEGA-CD版はビジュアルが入っている。仕掛けられた数々のトラップをクリアし、制限時間内に王女を助け出す。

ワンダードック

MEGA-CD
'92年9月25日
発売
7200円



WONDERMEGAのマスコットキャラクタ、犬のジョーイが主人公のアクションゲーム。CDの容量を活かし、全10ステージに400種類ものキャラクタが登場する。

ウルフチャイルド

MEGA-CD
'93年3月19日
発売
8800円



主人公が狼戦士に変身して、さらわれた父親を助け出すことが目的のアクションゲーム。人間のときと狼戦士のときでは、攻撃方法がまったく異なっている。

ジャガーXJ220

MEGA-CD
'93年3月26日
発売
8800円



世界各地を転戦する3D視点のレーシングゲーム。2人同時プレイができる。自由にオリジナルコースを作成できるエディット機能がついている。

スクィーク(ゲームギア)

ROM(1Mbit)
'91年4月26日
発売
3800円



フランスで開発されたカラフルなアクションパズルゲーム。ステージにあるタイルをすべて通過してピンク色に変えるとステージクリアとなる。

New Rerease Game Softs

これから発売される予定のゲームソフトを紹介する。夏休みから年末にかけて発売が続く模様だ。ゲームタイトルや発売日、価格は変更されることもあるので要注意。

タイトル	機種	発売予定
慶応遊撃隊	MEGA-CD	8月下旬発売予定
ハイムドール	MEGA-CD	発売日未定
モンキー・アイランド	MEGA-CD	7月下旬発売予定
サンダーホーク	MEGA-CD	9月下旬発売予定
大封神伝	MEGA-CD	発売日未定
雀豪 ワールドカップ	MEGA-CD	8月発売予定
ダンジョン・マスター2 スカルキープ	MEGA-CD	10月下旬発売予定
メタルファング	ROM(4Mbit)	発売日未定

ビクターエンタテインメントFAN読者プレゼント

ビクターエンタテインメントからプレゼント。まず『ダンジョン・マスター』の「特製トランプ」を20名様に、次に『慶応遊撃隊』の「蘭未」の声を担当した菅野美穂ちゃんの「サイン入りセル画」を5名様にプレゼント。はがきに郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号・希望の商品名を明記し、右記のあて先まで。しめきりは6月7日消印まで有効。なお当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。



◎『ダンジョン・マスター』のトランプを20名様に

●あて先　〒105　東京都港区新橋4－10－7　TIM　メガドライブFAN6月号「ビクターエンタテインメントFAN」　プレゼント係



◎菅野美穂ちゃんの「サイン入りセル画」を5名様に

※価格は特に指定のないものは税別です　※発売日や価格は変更されることもあります。

平成5年6月15日(毎月1回15日発行)第5巻第6号(通巻40号)